



Téma: Práce se základními objekty, výplní a obrysem

Vypracovala: Ing. Jana Wasserbauerová

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM
FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.



Cíl:

Žáci:

- nakreslí základní objekty.
- přiřadí objektům požadovanou tloušťku čáry, barvu.
- vyplní objekt stanovenou výplní.
- seskupí objekty.
- budou manipulovat s objekty (zvětšovat, natáčet, překlápět).

Práce s výplní a obrysem

- Výplň = barva nebo vzor uvnitř objektu
- Obrys = linka obklopující objekt
- objekty: a) otevřené (nelze je „vyplnit“)
b) uzavřené
- Pozn.:
Možnosti/Dokument/Obecné/Vyplnit
otevřené křivky

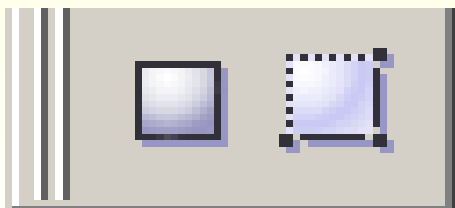
Kreslení objektů – vytváření křivek

- Nástroje pro vytváření křivek najdeme ve skupince nástrojů **Ruční režim**.
- Nástroj **Ruční režim** slouží k vytváření křivek, tak jako bychom kreslili ručně.
- Nástroj **Bezierův režim** slouží pro kreslení křivek pomocí uzlových bodů.
- Nástroj **Pero** je rozšířeným nástrojem Beziéra, ale vytvářenou křivku během kreslení vidíme.



Kreslení objektů – vytváření čtverců a obdélníků

- K vytváření čtverce či obdélníku slouží nástroj **Obdélník** či nástroj **Obdélník se třemi body**.
- Chceme-li vytvořit čtverec je nutné držet klávesu CTRL.
- Obdélník se třemi body umožňuje vytvářet natočený obdélník pod určeným úhlem.



Kreslení objektů – vytváření elipsy či kružnice

- K vytváření kružnice či elipsy slouží nástroj **Elipsa** či nástroj **Elipsa se třemi body**.
- Chceme-li vytvořit kružnici, držte klávesu CTRL.
- Elipsa se třemi body umožňuje vytvářet natočenou elipsu pod určeným úhlem

Kreslení složitějších objektů

- Nástrojem **Milimetrový papír** vytvoříme mřížku se stanoveným počtem řádků a sloupců.
- Nástrojem **Mnohoúhelník** vytváříme mnohoúhelník se stanoveným počtem hrotů v panelu Vlastností.
- Nástrojem **Spirála** vykreslíme spirálu, s různým počtem otočení.

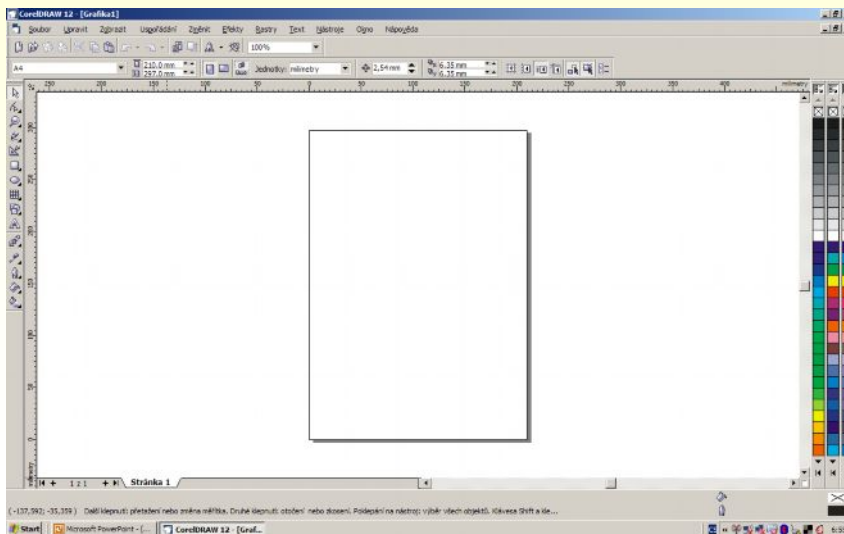


Výplně objektů

- Výplň může být:
 - Spojitá
 - Přejchodová
 - Vzorová
 - Texturová
 - Postscriptová
 - Odstraníte-li výplň – průhledný objekt

Výplně objektů

- Základní nástroj pro výplně objektů - *Barevná paleta*
- Na obrazovce je možné mít více palet najednou.
- **Okno/Palety barev** (Klepnutím na políčko vedle názvu palety se objeví na obrazovce.)

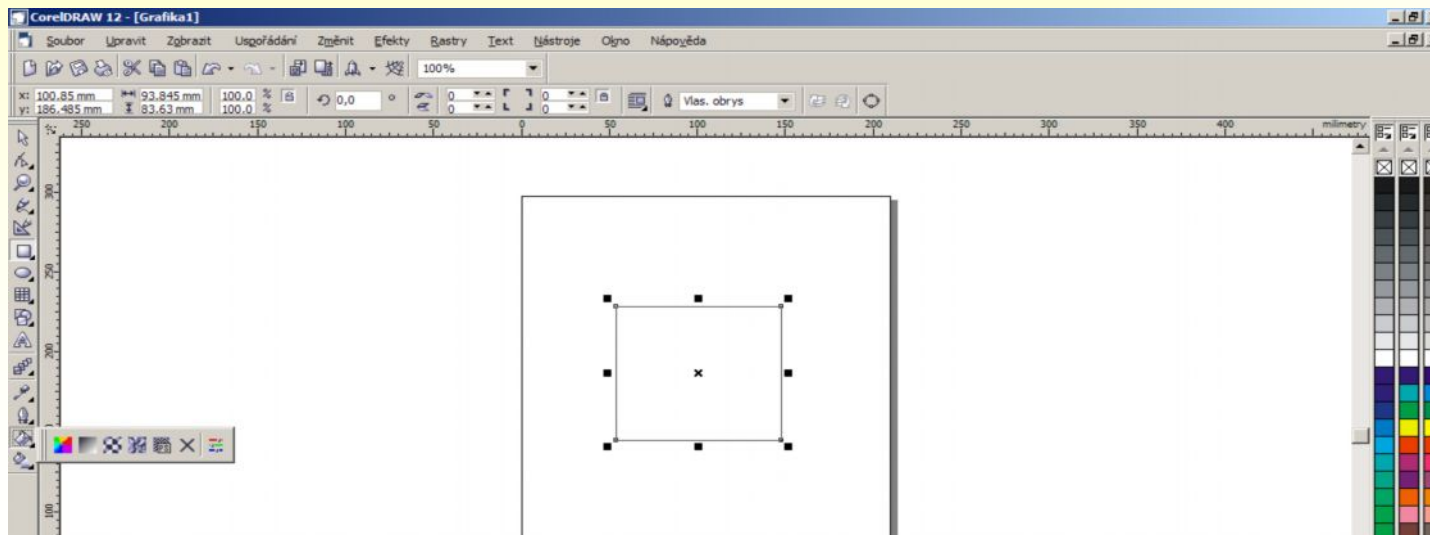


Vyplňování pomocí barevné palety

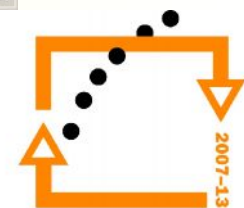
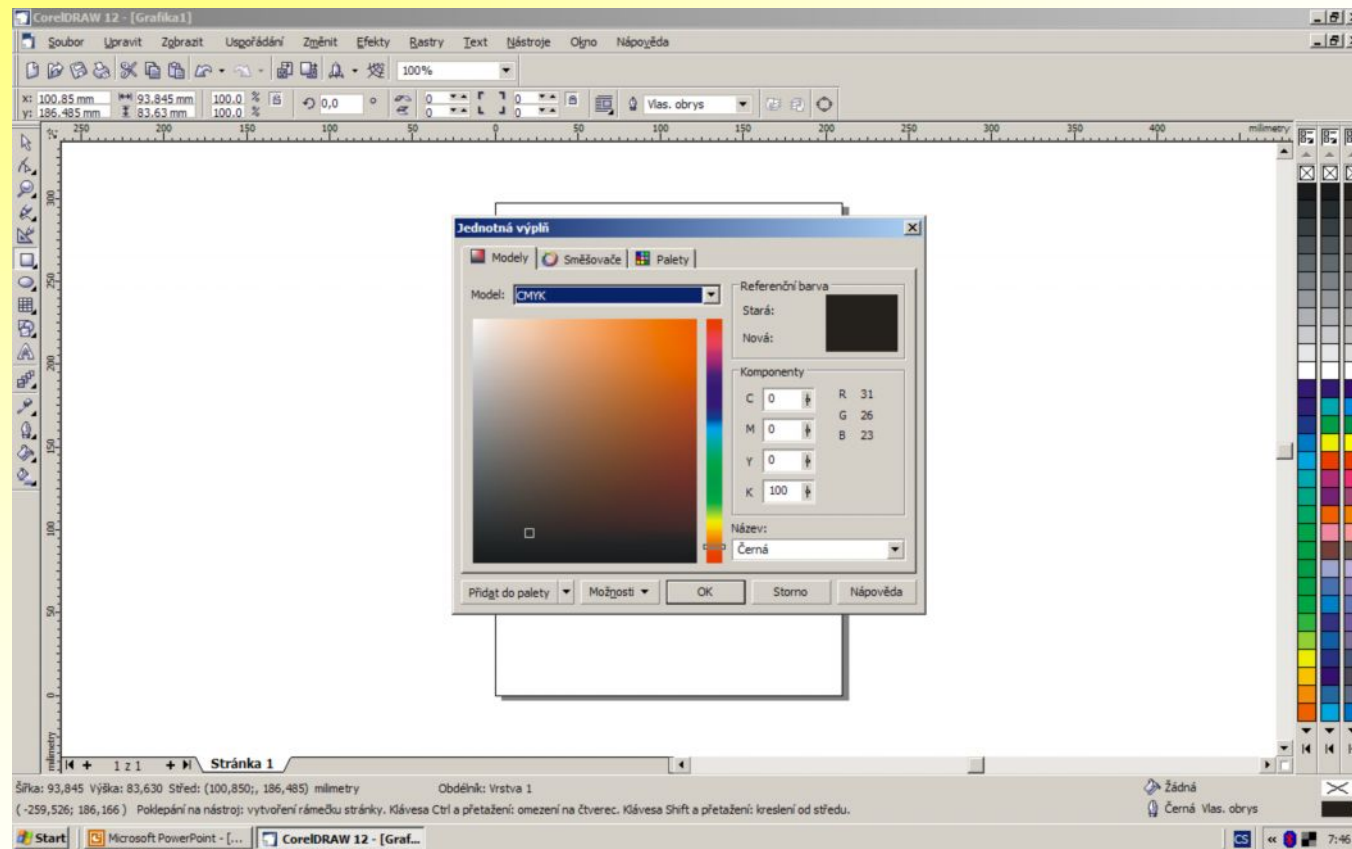
1. Je-li objekt vybrán stačí klepnout levým tlačítkem myši na políčko s barvou.
2. Nevybraný objekt: myší uchopíte políčko s barvou a přesunete na objekt.
3. Podržíte-li stisknuté levé tlačítko myši na políčku s barvou, objeví se paleta s odstíny dané barvy.
4. Do vyplněného objektu lze přimíchat barvy, držíte-li klávesu CTRL a klepete na políčka barev.

Spojitá výplň

- V dialogovém okně (viz. další slide) můžete připravovat barvu mnoha způsoby.
- Karta **Modely** – CMYK pro tisk, RGB – obrazovka
- V části referenční barva vidíte míchání barev.
- V části komponenty číselně zadáváte hodnoty jednotlivých barev.

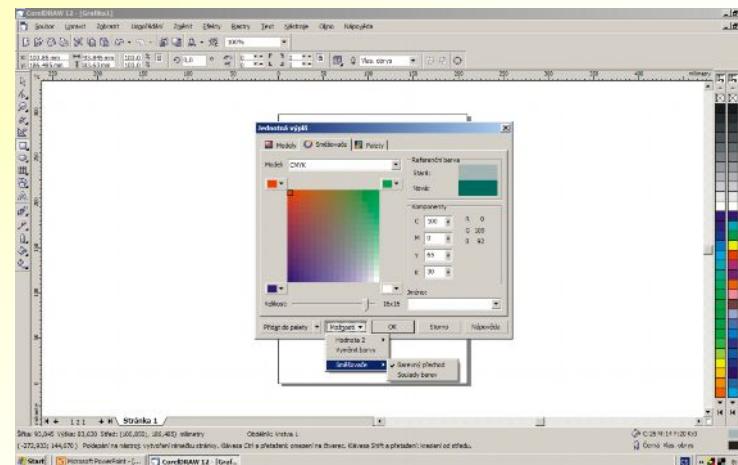
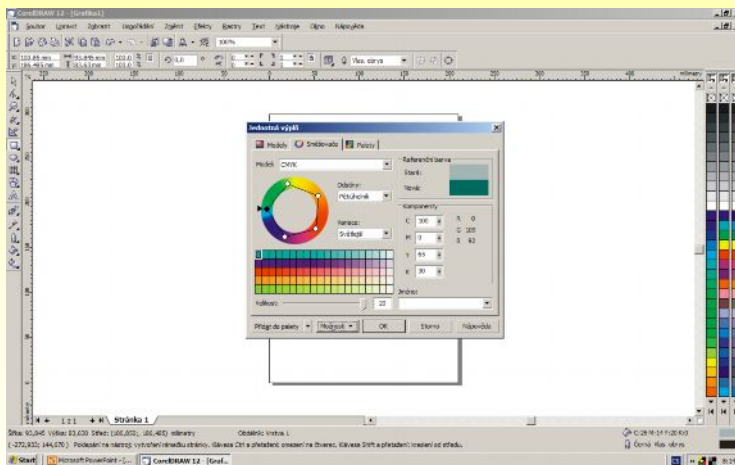


Spojitéá výplň



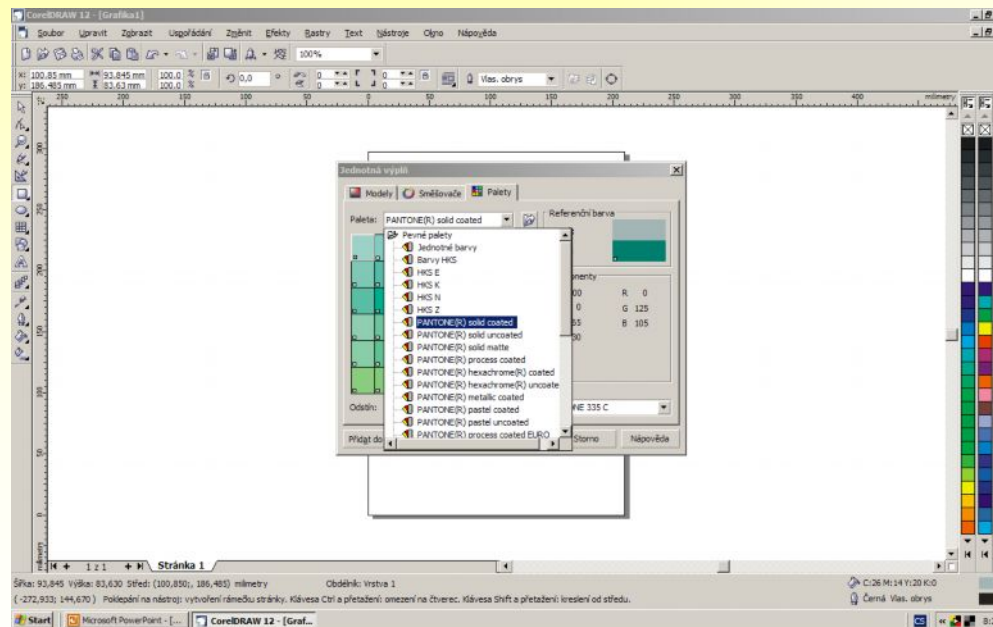
Spojité výplň

- Na kartě **Směšovače** lze připravit barvy pomocí **Souladů barev** nebo **Barevný přechod**



Spojitá výplň

- Můžete vybírat z předdefinovaných barevných přímých systémů ze vzorníku



Přechodová výplň

- Barevný přechod je chápán jako těsně navazující barevné odstíny.
- Nastavit můžete barvu počáteční a koncovou.
- Základní způsoby této výplně - TYP:
 - Lineární
 - Radiální
 - Kónický
 - Hranatý

Přechodová výplň

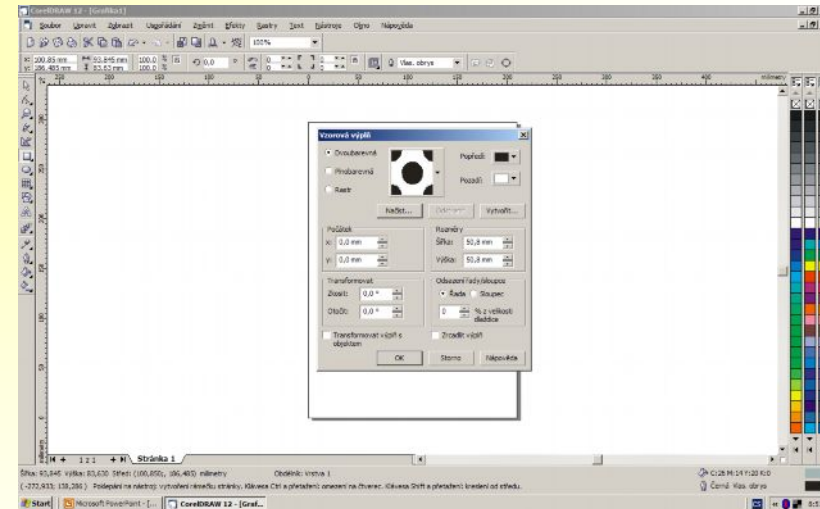
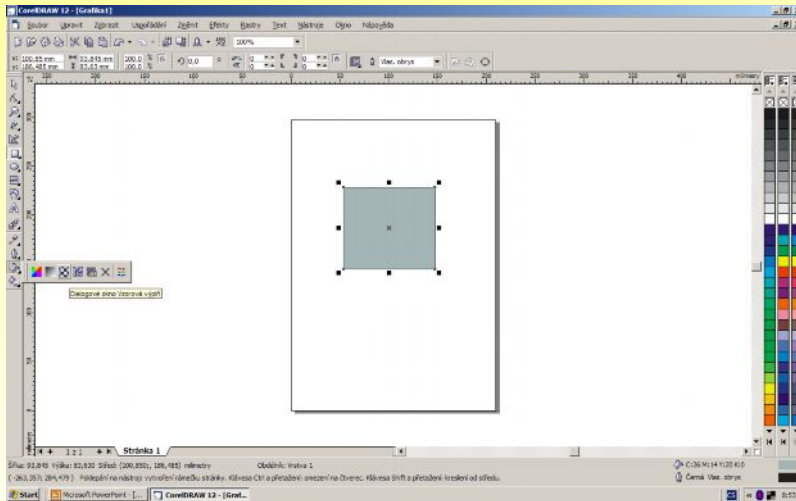
- **Odsazení od středu** – nastavíte vysunutí středového bodu přechodu oproti středu objektu
- **Úhel** – natočení přechodové výplně
 - vytvořit lze i pomocí myši
- **Výplň hrany** – určuje šířku počáteční a koncové barvy objektu bez provedení přechodu

Přechodová výplň

- **Od/do** – definujete od jaké barvy do jaké se bude výplň měnit
- **Střed** – třemi tlačítky přepínáte cestu, kudy bude přechod barev protínat barevné kolo.

Vzorová výplň

- Objekty vyplníte předdefinovanými vzory

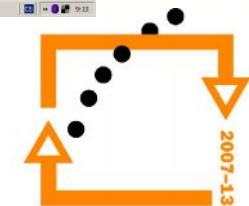
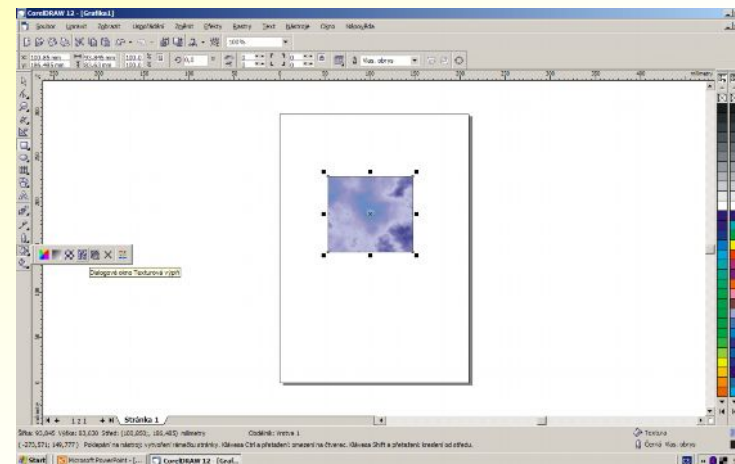
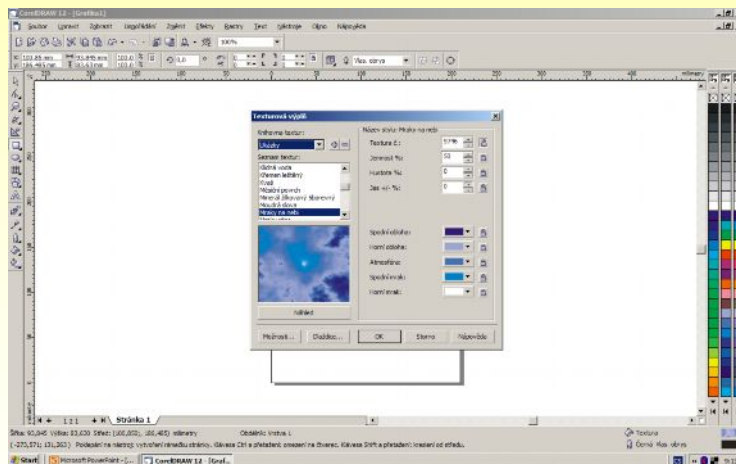


Vzorová výplň

- Lze využít tři typy dlaždic:
 - Dvoubarevný vzor
 - Plnobarevný vzor
 - Rastr – vzory jsou plnobarevné bitmapy

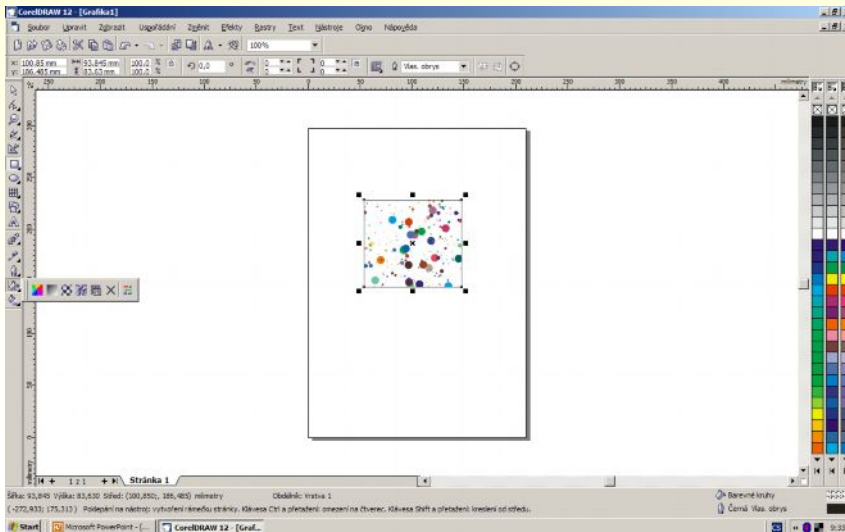
Texturová výplň

- Texture = matematicky generované bitmapy
- Texture lze vybírat z knihovny textur.



Postscriptová textura

- Tyto výplně lze vytisknout pouze na postscriptové tiskárně
- Zobrazení je závislé na kvalitě zobrazení:
 - Normální režim – místo výplně vidíte písmena PS
 - Rozšířený režim – textura se vykreslí



Vytváření vlastních výplní

1. Vytvořením libovolného obrázku a jeho uložením jako soubor vzoru (typ.PAT)
2. Nástroje/Vytvořit/Vzor

Síťové výplně

- Zvolíme mřížku a uzlové body – manipulací s mřížkou a vyplňováním průsečíků a ploch dostaneme různé tvary výplně.
- Barvu do průsečíku uzlových bodů dostaneme:
 - Zvolte nástroj **Interaktivní síťová výplň** z panelu nástrojů.
 - Vyberte klepnutím myši průsečík
 - Klepnutím myši zvolte barvu na paletě

Síťové výplně

- Barvu do políček mřížky:
 - Zvolte nástroj **Interaktivní síťová výplň** z panelu nástrojů.
 - Táhněte barvu z palety na políčko

Nástroj Kapátko

- Kapátkem nabíráte barvu z objektu
- Stisknete-li klávesu Shift, dočasně změníte na nástroj Plechovka
- Plechovka slouží k aplikování barvy nabrané kapátkem

Děkuji za pozornost

